SICHERHEITSHINWEISE

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.

Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Inhalt

Vorbereitungen

PROFI-STEUERUNG

Aktion	Taste
Nachladen	R
Ducken/Schleichen	STRG links
Laufen	Shift links (halten)
Nach links	A
Nach rechts	D
Nach oben	W
Nach unten	S
Aktion	E (antippen)
Aktionsliste	E (halten)
Objekt ablegen	G (antippen)
Objekt werfen	G (halten und loslassen)
Objekt nehmen	LEERTASTE
Pickup-Liste	LEERTASTE (halten)
Karte	M
Feuern/Waffe benutzen	Linke Maustaste
Waffe ziehen/wegstecken	Rechte Maustaste (antippen)
Inventar öffnen	Rechte Maustaste (halten)
Inventar schließen	Rechte Maustaste loslassen
Zielfernrohr aktivieren	X
Zielfernrohr deaktivieren	X
Zielfernrohr-Zoom	Mausrad
Durch Aktionen scrollen	Mausrad
Durch Inventar blättern	Mausrad

Erstellung eines Profils

Profilverwaltung

Vor dem Beginn seiner eigentlichen Karriere muss jeder professionelle Agent ein Profil erstellen. In diesem Profil werden neben allen Fortschritten und Voreinstellungen die gewählten Waffen, finanziellen Mittel und erworbenen Ausrüstungsgegenstände gespeichert.

Im Bildschirm "Profilverwaltung" wählt der Agent die Option "Neues Profil" und gibt einen Namen für das Profil ein. Wurde bereits ein Profil erstellt, kann es durch den Agenten ausgewählt werden, wenn dieser die entsprechende Karriere fortsetzen möchte. Selbstverständlich ist auch die Vernichtung brisanter Profile möglich.

SCHWIERIGKEIT

Nach der Erstellung eines Profils muss sich der Agent für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden. Folgende Optionen stehen ihm dazu zur Verfügung:

- **ANFÄNGER**
  Für unerfahrene Agenten und Neulinge in der Welt der Auftragskiller. In diesem Modus darf der Agent seine Missionsfortschritte beliebig oft speichern.
- **NORMAL**
  Dieser Modus eignet sich für alle Agenten, die die Welt der Auftragskiller bereits kennen. Pro Mission kann siebenmal gespeichert werden.
- **EXPERTE**
  Für geübte und erfahrene Agenten. Während einer Mission kann dreimal gespeichert werden.
- **PROFI**
  Dieser Modus ist ausschließlich für echte Profis geeignet, da während des Einsatzes nicht gespeichert werden kann.

LEITFADEN FÜR PROFESSIONELLE AGENTEN
Dieses Handbuch gewährt interessante Einblicke in die Denk- und Vorgehensweise eines Killers. Letzterer wird in diesem Handbuch als "professioneller Agent" bezeichnet. Schwerpunkt dieses Leitfadens ist die Analyse der Fähigkeiten eines professionellen Agenten sowie der mit seinem Beruf verbundenen Komplikationen und Gefahren.
Die in diesem Handbuch vorgestellten Techniken wurden nach ihrer Komplexität und Schwierigkeit wie folgt kategorisiert.

Standardtechniken ← → Fortgeschrittene Techniken

1	2	3	4	5
✦	✦✦	✦✦✦	✦✦✦✦	✦✦✦✦✦

Bekanntheitsgrad

Anonymität – der beste Freund des Profis

Die Lebenserwartung eines professionellen Agenten ist direkt proportional zu seinem Bekanntheitsgrad. In einer Welt, in der die Anonymität über Leben und Tod entscheidet, geht der professionelle Agent alleine und diskret vor.

Er vermeidet unnötige Gewalt, um Behörden und potenzielle Zeugen nicht auf seine Spur zu führen. Tötet der professionelle Agent einen Zivilisten, wird dies von Überwachungskameras aufgezeichnet. Darüber hinaus erhöhen mögliche Tatzeugen seinen Bekanntheitsgrad. Ein hoher Bekanntheitsgrad trägt wiederum maßgeblich zur Erschwerung weiterer Einsätze bei.

Da jeder Zeuge den Bekanntheitsgrad des professionellen Agenten erhöht, liegt es in dessen eigenem Interesse, diskret vorzugehen und sämtliche Zeugen bzw. Spuren zu beseitigen.
Über den Erfolg oder Misserfolg einer Mission bzw. seinen Bekanntheitsgrad informiert sich der professionelle Agent für gewöhnlich über die Medien. Potenzielle Zeugen melden sich nicht selten in den örtlichen Zeitungen zu Wort.

Wird ein Tatort von Kameras überwacht, ist die Zerstörung sämtlicher Überwachungsvideos für den erfolgreichen Abschluss einer Mission von entscheidender Bedeutung.
Darüber hinaus ist der professionelle Agent angehalten, regelmäßig die örtlichen Zeitungen zu lesen, da diese oft Informationen über Mordopfer und die Identität des Täters enthalten.

Auge um Auge

Nahkampf

Der professionelle Agent ist in der Lage, Zielpersonen mit bloßen Händen lautlos zu neutralisieren. Die entsprechenden Kampftechniken kommen primär in waffenfreien Zonen zum Einsatz.

KOPFSTOSS



Drücken Sie **W, A, D oder S**, um sich vor Ihren Gegner zu stellen und verpassen Sie diesem mit einem **Linksklick** einen Kopfstoß.

SCHLÄGE



Ist Ihr Kontrahent betäubt, drücken Sie **W, A, D oder S**, um sich vor ihn zu stellen, und drücken Sie die **linke Maustaste**, um zuzuschlagen.

ENTWAFFNEN

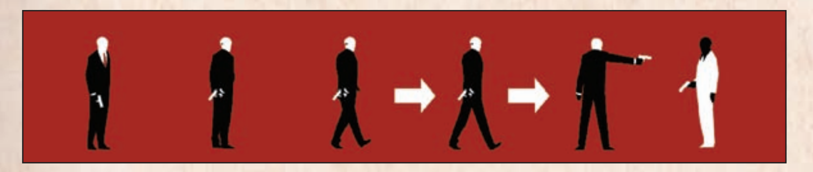


Drücken Sie **W, A, D oder S**, um sich vor Ihren Gegner zu stellen, und drücken Sie die **linke Maustaste**, um ihn zu entwaffnen.

Hinweis: Während des anschließenden Kampfs kann sich jederzeit ein Schuss lösen.

WAFFEN VERBERGEN

Der professionelle Agent sollte seine Arbeit (sofern möglich) mit am Körper getragenen Waffen verrichten. Zu diesem Zweck stehen ihm verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, die – verdeckt getragen – keine Aufmerksamkeit erregen.



Nähern Sie sich Ihrem Ziel mit **W, A, D oder S**, öffnen Sie mit gedrückter **rechter Maustaste** Ihr Inventar und wählen Sie eine Schusswaffe aus. Drücken Sie anschließend die **linke Maustaste**, um die Waffe zu ziehen. Tippen Sie die **rechte Maustaste** an, wenn Sie Ihre Waffe wegstecken möchten.

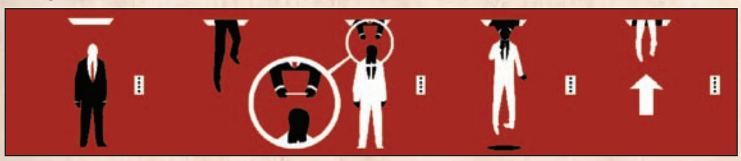
KLAVIERSAITE
Die Klaviersaite ist eine schwierig zu handhabende, aber einfach zu verbergende Waffe. Mit ihrer Hilfe kann der professionelle Agent eine Zielperson lautlos ausschalten, ohne Alarm auszulösen.



Wählen Sie die Klaviersaite dazu in Ihrem Inventar aus und halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, um sie zu spannen. Dadurch wird automatisch der Schleichen-Modus aktiviert. Schleichen Sie sich jetzt mit den Tasten **W, A, D oder S** hinter die Zielperson und lassen Sie die **linke Maustaste** los, um Ihr Opfer zu erdrosseln.

Hinweis: Wenn Sie entdeckt werden oder Ihr Angriff scheitert, schlägt Ihr Opfer möglicherweise Alarm oder geht zum Gegenangriff über.

DER AUFZUG
Der professionelle Agentsollte Wachen und Zielpersonen in Bereichen ausschalten, in denen weder Überwachungskameras noch Zivilisten seine Arbeit behindern. In diesem Zusammenhang sind vor allem Aufzüge zu nennen.



Drücken Sie in einem Aufzug die **E-Taste**, um durch die Luke auf dessen Dach zu klettern. Wählen Sie anschließend Ihre Klaviersaite aus und schauen Sie durch die geöffnete Luke nach unten. Hält sich ein Gegner im Aufzug auf, drücken Sie die **E-Taste**, um ihn zu erdrosseln und nach oben zu ziehen.

MESSER

Messer sind ebenfalls eine einfach zu verbergende und effektive Möglichkeit, Zielpersonen lautlos zu eliminieren.



Wählen Sie das Messer dazu im Inventar aus. Schleichen Sie sich mit gedrückter **STRG-Taste** von hinten an Ihr argloses Opfer an und drücken Sie die **linke Maustaste**, um ihm die Kehle zu durchtrennen.



Möchten Sie ein Messer werfen, visieren Sie die Zielperson mit der Maus an, drücken und halten Sie die **G-Taste** und lassen Sie diese los, um Ihr Opfer zu töten.

SPRITZEN

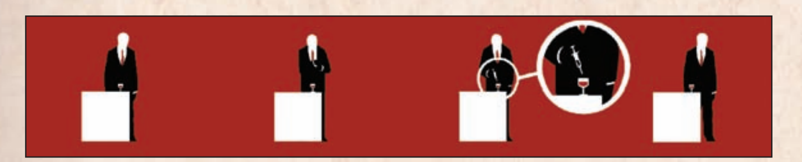
Professionelle Agenten benutzen zwei Arten von Spritzen. Betäubungsspritzen wirken nicht tödlich und ermöglichen die elegante Neutralisierung lästiger Wachen und Zivilisten. Durch die damit verbundene Minimierung ziviler Verluste bleibt automatisch auch der Bekanntheitsgrad des professionellen Agenten auf einem erträglichen Niveau. Tödliche Injektionen dienen der sofortigen Neutralisierung der Zielperson bzw. der Vergiftung von Speisen und Getränken. Letztere Vorgehensweise ermöglicht dem professionellen Agenten die Terminierung des Ziels aus sicherer Entfernung.



Wählen Sie in Ihrem Inventar die gewünschte Spritze aus, drücken Sie **STRG** und schleichen Sie sich mit den Tasten **W, A, D oder S** hinter Ihr Opfer. Drücken Sie anschließend die **linke Maustaste**, um Ihrem Opfer eine tödliche Injektion zu verabreichen.

GIFT

Der professionelle Agent analysiert die Verhaltensmuster einer Zielperson, bevor er diese mit tödlicher Präzision eliminiert.

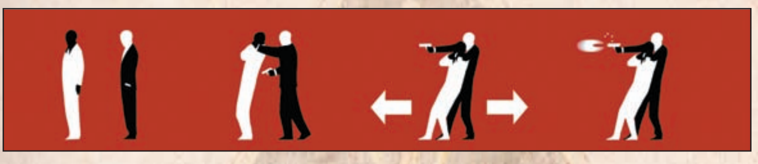


Stellen Sie sich vor ein Gericht oder ein Getränk, öffnen Sie Ihr Inventar und wählen Sie die gewünschte Spritze aus. Visieren Sie das Gericht bzw. Getränk mit der Maus an und vergiften Sie es mit der **linken Maustaste.**

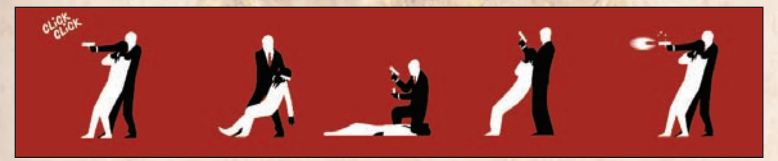
Ein professioneller Agent lässt nichts unversucht, um einen strategischen Vorteil zu erlangen, der ihm die erfolgreiche Erfüllung seines Auftrags ermöglicht.

MENSCHLICHER SCHILD

Gerät der professionelle Agent in Bedrängnis, ist er angehalten, mithilfe eines menschlichen Schutzschildes den geordneten Rückzug anzutreten.



Wählen Sie dazu in Ihrem Inventar eine Schusswaffe aus. Schleichen Sie sich anschließend an einen arglosen Gegner an und drücken Sie die **E-Taste**, um diesen zu packen und als menschlichen Schutzschild zu benutzen.

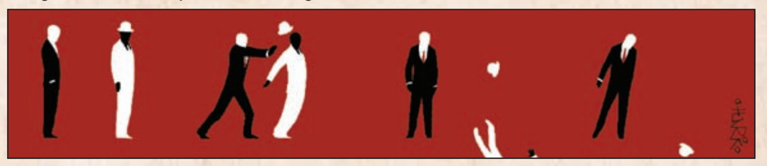


Drücken Sie die **R-Taste**, um Ihre Waffe nachzuladen, während Sie Ihr Opfer festhalten.



Sind Sie außer Gefahr, drücken Sie erneut die **E-Taste**, um Ihren unfreiwilligen Helfer bewusstlos zu schlagen. Mit der **G-Taste** können Sie Ihr Opfer zu Boden schleudern, wenn es seinen Zweck erfüllt hat.

TÖDLICHE STÜRZE
Gelegentlich tarnt der professionelle Agent sein tödliches Werk als Selbstmord.



Schleichen Sie sich dazu mit den Tasten **W, A, D oder S** hinter Ihr Opfer und drücken Sie die **linke Maustaste**, um Letzteres in die Tiefe oder über ein Geländer zu stoßen.

Bewegung

Schleichwege und Hintertüren

Der professionelle Agent wählt grundsätzlich möglichst unauffällige Wege und analysiert vor der Durchführung eines Auftrags alle verfügbaren Zugangs- und Fluchtwege.

SPRÜNGE ÜBER MAUERN



Nähern Sie sich einer Mauer mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie mit der **W-Taste** auf die Mauer zu, um abzuspringen.

SPRÜNGE AUF BALKONS



Nähern Sie sich einem Balkon mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie mit der **W-Taste** an den Rand des Balkons, um automatisch zu springen.

FENSTER



Nähern Sie sich einem geöffneten Fenster mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie mit der **W-Taste** in Richtung des Fensters, um durch die Öffnung zu klettern.

MAUERVORSPRÜNGE



Nähern Sie sich der Kante mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie auf die Kante zu, um sich daran festzuhalten.

DACHRINNEN



Nähern Sie sich dem Rohr mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie auf darauf zu, um es zu benutzen. Drücken Sie die **W-** oder **S-Taste**, um hinauf- oder hinunterzuklettern.

LEITERN



Nähern Sie sich der Leiter mit den Tasten **W, A, D oder S** und gehen Sie auf die Leiter zu, um diese zu benutzen. Drücken Sie die **W-** oder **S-Taste**, um hinauf- oder hinunterzuklettern. Möchten Sie die Leiter hinunterspringen, drücken Sie die **STRG-Taste**.

Die Kunst der Täuschung

Verkleidung und Tarnung

Der professionelle Agent nutzt die Technik der Täuschung, um unerkannt zu bleiben und arglose Zielpersonen zu überraschen.

VERKLEIDUNG

Der professionelle Agent setzt im Rahmen seiner Tätigkeit gezielt Verkleidungen ein, um seinen Auftrag unerkannt zu erledigen. Diese Verkleidungen ermöglichen ihm die Infiltration schwer bewachter Hochsicherheitsbereiche. Gibt er sich als Handwerker aus, dienen dem professionellen Agenten die entsprechenden Werkzeuge als Waffen. Ein Zimmermann mit einem Hammer und einer Nagelpistole erregt beispielsweise ebenso wenig Verdacht, wie ein Gärtner mit einer Heckenschere.



Stellen Sie sich neben eine tote oder bewusstlose Person und drücken Sie die **Leertaste,** um in die Kleidung Ihres Opfers zu schlüpfen.

OPFER VERSTECKEN

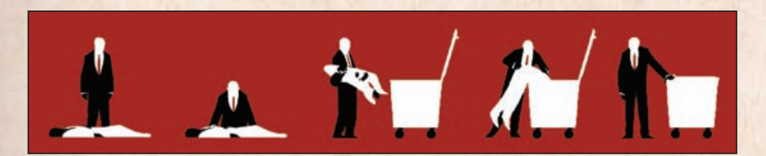
Absolute Diskretion ist eine Grundmaxime jedes erfolgreichen Agenten. Im Falle ungeplanter Kollateralschäden sucht der professionelle Agent mit geschultem Auge mögliche Verstecke für seine Opfer.



Stellen Sie sich neben eine tote oder bewusstlose Person und drücken Sie die **E-Taste,** um Ihr Opfer in ein Versteck zu schleifen. Drücken Sie die **G-Taste,** um den leblosen Körper abzulegen.

OPFER ENTSORGEN

Im Rahmen komplexer Aufträge sind ungeplante Verluste nicht auszuschließen. Diese gefährden Ihre Tarnung und erregen das Misstrauen von Wachen und Zielpersonen. Im Falle des Ablebens unbeteiligter Personen müssen diese umgehend in Kühltruhen, Duschkabinen oder dunklen Bereichen versteckt werden.



Stellen Sie sich neben eine tote oder bewusstlose Person und drücken Sie die **E-Taste**, um Ihr Opfer wegzuschleifen. Öffnen Sie mit der **E-Taste** den Deckel eines Behälters und drücken Sie erneut die **E-Taste**, um Ihr Opfer in den Behälter zu werfen.

Unterwanderung

Türen, Schlösser & Security

Als erfahrener Schlosser verfügt der professionelle Agent über spezielle Werkzeuge und Ablenkungstechniken, die ihm den Zugang in Hochsicherheitsbereiche ermöglichen.

ÜBERWACHUNGS- & KOMMUNIKATIONSTECHNIKEN

Die genaue Kenntnis des Einsatzgebiets ist für das Überleben des professionellen Agenten von entscheidender Bedeutung. Aus diesem Grund sind alle möglichen Szenarien, Exfiltrationspunkte und Fluchtwege vor der Durchführung eines Auftrags zu analysieren.

KOMMUNIKATION

Der professionelle Agent setzt subtile Kommunikationstechniken ein, um von Personen vor Ort Informationen über das Einsatzgebiet zu erhalten.



Gehen Sie dazu mit den Tasten **W, A, D oder S** auf eine Person zu und sprechen Sie diese mit der **E-Taste** an.

ÜBERWACHUNG

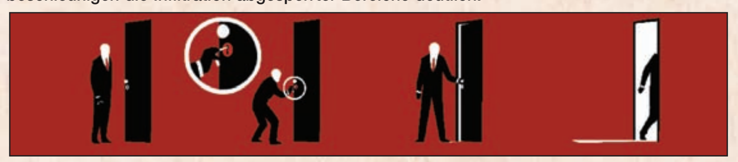
Der professionelle Agent betritt keinen Raum ohne vorherige Überprüfung. Dadurch vermeidet er unliebsame Überraschungen und überlässt nichts dem Zufall.



Nähern Sie sich einer Tür mit den Tasten **W, A, D oder S**. Drücken und halten Sie die **STRG-Taste**, um vor der Tür in die Hocke zu gehen, und werfen Sie mit der **E-Taste** einen Blick durch das Schlüsselloch. Drücken Sie die **E-Taste** erneut, um vom Schlüsselloch zurückzutreten.

DIETRICHE

Der Dietrich ist ein wichtiges Werkzeug des professionellen Agenten. Er lässt sich problemlos verbergen und wird von tragbaren und stationären Metalldetektoren nicht geortet. Verbesserte Dietriche beschleunigen die Infiltration abgesperrter Bereiche deutlich.



Nähern Sie sich einer Tür mit den Tasten **W, A, D oder S** und drücken Sie die **E-Taste**, um deren Schloss zu knacken.

ZUGANGSKARTEN

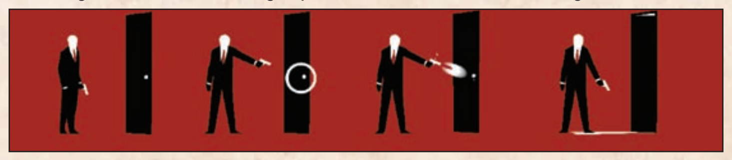
In Hochsicherheitsbereichen benötigt der professionelle Agent Zugangskarten, um sich seiner Zielperson zu nähern. Zugangskarten können in Räumen sicher gestellt oder neutralisierten Wachen abgenommen werden.



Nähern Sie sich einer verschlossenen Tür mit den Tasten **W, A, D oder S** und drücken Sie die **E-Taste**, um die Tür mit der Zugangskarte zu öffnen.

SCHLÖSSER AUFBRECHEN

Gelegentlich fehlt dem professionellen Agenten die Zeit, ein Schloss zu knacken. In diesen Fällen ist das Schloss gewaltsam zu öffnen. Sieht der professionelle Agent keine andere Möglichkeit, kann er das Schloss einer Tür aufschießen. Diese Vorgehensweise funktioniert allerdings lediglich bei konventionellen, nicht aber bei codegesicherten Türen. Aufgrund des auftretenden Lärms und der Gefahr, die Tür zu beschädigen und somit verdächtige Spuren zu hinterlassen, ist diese Vorgehensweise äußerst riskant.



Wählen Sie in Ihrem Inventar eine Schusswaffe aus, visieren Sie mit der Maus das Schloss der gewünschten Tür an und drücken Sie die **linke Maustaste**, um Letzteres aufzuschießen.

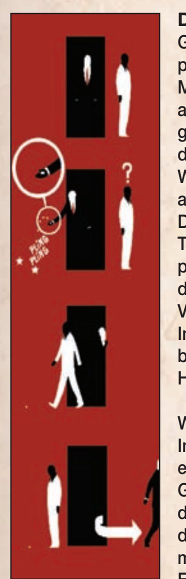
IM SCHRANK VERSTECKEN



Stellen Sie sich mit den Tasten **W, A, D** oder **S** vor einen Schrank und drücken Sie die **E-Taste**, um sich darin zu verstecken. Drücken Sie die **E**-Taste erneut, wenn Sie den Schrank verlassen möchten.

ABLENKUNGSMANÖVER

Nicht selten setzt der professionelle Agent Ablenkungstechniken ein, um Zeit zu gewinnen oder in Hochsicherheitsbereiche vorzustoßen.



DIE MÜNZE

Gelegentlich wirft der professionelle Agent Münzen, Steine oder andere Objekte in gesicherte Bereiche, um das dort stationierte Wachpersonal abzulenken.
Der Einsatz dieser Technik ermöglicht dem professionellen Agenten die Minimierung ziviler Verluste und die Infiltrierung schwer bewachter Hochsicherheitsbereiche.

Wählen Sie in Ihrem Inventar eine Münze (oder einen anderen kleinen Gegenstand) aus und drücken und halten Sie die **G-Taste.** Bewegen Sie mit der Maus das Fadenkreuz und lassen Sie die **G-Taste** los, um das Objekt zu werfen.









MANIPULATION DER BELEUCHTUNG

Der professionelle Agent zerstört mit gezielten Schüssen Lampen oder deaktiviert Sicherungskästen, um unerkannt zu bleiben und Wachen abzulenken.

Stellen Sie sich vor einen Schalter oder Sicherungskasten und drücken Sie die **E-Taste**, um das Licht abzuschalten.

Möchten Sie eine Lichtquelle zerstören, wählen Sie in Ihrem Inventar eine Schusswaffe aus, visieren Sie die Lichtquelle mit der Maus an und drücken Sie die **linke Maustaste**, um zu schießen.

Ihr Handwerkszeug

Der professionelle Agent muss sich auf seine Ausrüstung voll und ganz verlassen können. Aus diesem Grund beinhaltet seine Ausbildung die perfekte Anwendung der verschiedenen Hilfsmittel. Nur so ist die Anonymität und Sicherheit des professionellen Agenten gewährleistet.

Waffen, Objekte und Ausrüstung

PISTOLEN UND HANDFEUERWAFFEN

Der professionelle Agent greift aufgrund ihrer Durchschlagskraft und geringen Größe häufig zu Pistolen und anderen Handfeuerwaffen. Diese lassen sich problemlos verbergen und eignen sich dank des montierbaren Schalldämpfers hervorragend, um Zielpersonen lautlos zu neutralisieren. Aufgrund ihrer geringen Magazinkapazität und mangelnden Präzision auf größere Entfernungen kommen die genannten Waffentypen allerdings lediglich im Nahkampf zum Einsatz.



STURMGEWEHR

Auf Sturmgewehre greift der professionelle Agent ausschließlich in ausweglosen Situationen zurück. Aufgrund seiner Größe und des lauten Schussgeräuschs lässt sich das Sturmgewehr nur äußerst schwer verbergen. Der Vorteil des Sturmgewehrs ist seine (mit 300 Metern beträchtliche) Reichweite. Allerdings ist die Präzision der Waffe nur im Einzelschuss- und Salvenmods zufrieden stellend.



MP

MPs haben eine hohe Schussfrequenz und werden von professionellen Agenten aufgrund ihres geringen Gewichts bevorzugt in unmittelbarer Nähe der Zielperson eingesetzt. Leider sind MPs alles andere als subtil und erreichen niemals die Präzision und Diskretion einer schallgedämpften Waffe.



SCHROTFLINTE
Schrotflinten verursachen auf kurze Entfernungen verheerende Schäden, sind allerdings äußerst laut. Nicht zuletzt deshalb greift der professionelle Agent nur in ausweglosen Situationen auf diesen Waffentyp zurück.



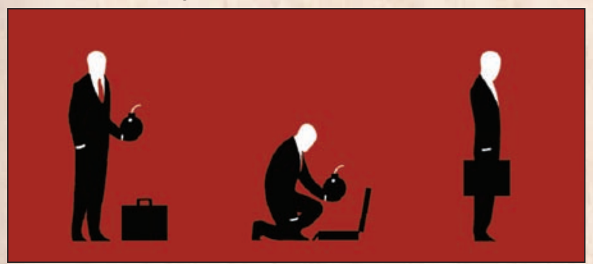
SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
Professionelle Agenten bevorzugen das Scharfschützengewehr als effektive und präzise Möglichkeit, Zielpersonen zu neutralisieren. Die mit einem Schalldämpfer erweiterbare Langstreckenwaffe kann nach dem Einsatz zerlegt und in einem unauffälligen Gewehrkoffer deponiert werden.



Ein mit einem Scharfschützengewehr bewaffneter Agent ist ein tödlicher Gegner.

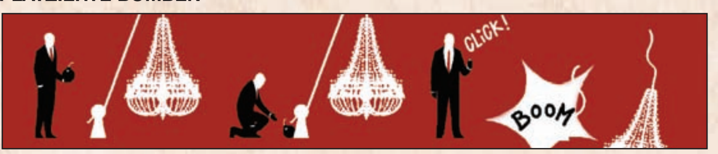


FERNGEZÜNDETE BOMBEN
Ferngezündete Bomben ermöglichen dem professionellen Agenten die Neutralisierung einer Zielperson aus sicherer Entfernung.



Im Rahmen seines Auftrags setzt der professionelle Agent Sprengsätze als strategische Waffen ein.

PLATZIERTE BOMBEN



Der professionelle Agent platziert an der Aufhängung eines Kronleuchters einen Sprengsatz, um die Zielperson zu töten und den Mord wie einen Unfall aussehen zu lassen. Anschließend zieht sich der Agent im allgemeinen Chaos unbemerkt zurück. Natürlich gibt es noch andere Möglichkeiten, einen Mord als Unfall zu tarnen.

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Der professionelle Agent sucht stets nach hängenden Objekten, die den Tod einer Zielperson verursachen könnten. Hat er ein geeignetes Objekt gefunden, bringt er dieses durch einen Sprengsatz oder einen gezielten Schuss mit dem Scharfschützengewehr zum Absturz.

UNFÄLLE

Der professionelle Agent hat ein geschultes Auge für die Möglichkeit tödlicher Unfälle. In einer Küche springt ihm beispielsweise sofort das explosive Potenzial eines Gasherds ins Auge. Der professionelle Agent zieht alle verfügbaren Optionen in Betracht und versucht nach Möglichkeit, jeden Mord wie einen Unfall aussehen zu lassen.

FERNGLAS

Das Fernglas leistet bei der Überwachung des Einsatzgebiets wichtige Dienste. Darüber hinaus eignet es sich perfekt für die Analyse der Verhaltensmuster der Zielperson.

EINSATZBESPRECHUNG



Der professionelle Agent trägt die Einsatzbesprechung während der gesamten Mission bei sich. Dadurch stehen ihm alle missionsrelevanten Informationen permanent zur Verfügung und nichts bleibt dem Zufall überlassen.

KARTE



Detaillierte Karten und Informationen sind die Grundvoraussetzungen für die Erledigung eines Auftrags. Während des Einsatzes orientiert sich der professionelle Agent mithilfe der vom Auftraggeber bereit gestellten Karten. Dadurch ist der professionelle Agent stets über seine aktuelle Position und den Aufenthaltsort seiner Zielperson informiert. Im Falle komplexer Aufträge kauft der professionelle Agent zusätzliche Informationen, um eine reibungslose Durchführung der Operation zu gewährleisten. Zugekaufte Informationen sind auf der Karte markiert.

Honorar

Bezahlung

Die Leistungen des professionellen Agenten werden bar bezahlt, um eine unauffällige Einzahlung des Honorars auf ein Auslandskonto zu ermöglichen. Die Höhe des Honorars orientiert sich am Risiko und der gesellschaftlichen bzw. politischen Bedeutung der Zielperson. Der Preis steigt mit der Bedeutung der Zielperson und der Komplexität des Auftrags.
In der Regel erhält der professionelle Agent für die schnelle und dezente Erledigung eines Auftrags zusätzliche Prämien. Darüber hinaus stellen Tresore im Einsatzgebiet eine weitere Einnahmequelle des professionellen Agenten dar.

Hinweis: Wenn Sie eine Mission erneut spielen und dabei mehr Geld verdienen, wird Ihrem Konto lediglich die Differenz zwischen dem ersten und zweiten Spiel gutgeschrieben.

ANSCHAFFUNGEN

Der professionelle Agent führt ein bescheidenes Leben, um nicht durch auffällige Einkäufe in den Blickpunkt des öffentlichen Interesses zu geraten. Sein Honorar investiert er primär in Ausrüstungsgegenstände, Informationen und Waffen. Im Falle eines Fehlschlags mit hohen zivilen Verlusten kann das Geld für die Bestechung von Behörden oder Zeugen eingesetzt werden.

GEHEIMDOKUMENTE



Der professionelle Agent erwirbt vor dem eigentlichen Einsatz Informationen, die ihm die Erledigung seines Auftrags erleichtern. Informationen über die Zielperson (Standort, Verhalten, Zielposition) sind dabei ebenso wichtig, wie Zugangsinformationen (erforderliche Verkleidungen, abgesperrte Bereiche, codegesicherte Türen, Kontrollpunkte usw.). Darüber hinaus kauft der professionelle Agent Informationen über das Zielgebäude.

Agentur-Pickups - Diese Objekte kann der professionelle Agent erwerben, um die Durchführung der Operation zu erleichtern. Sie sind auf der Karte als Agentur-Pickups markiert. Gelegentlich überbringen auch Kontaktpersonen wichtige Informationen der Agentur.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der professionelle Agent erwirbt regelmäßig Upgrades für seine Spezialwaffen. Letztere können nicht zurückverfolgt werden und müssen vor dem Kauf bei einem Hehler bestellt werden. Der professionelle Agent entscheidet sich stets für die besten Gegenstände und Waffen:



VERBESSERTE DIETRICHE - Ermöglichen dem Agenten das rasche Öffnen von Schlössern.

ADRENALIN – Stellt einen Teil der Gesundheit wieder her.

KEVLARWESTE – Absorbiert einige Kugeln.

SCHMERZTABLETTEN – Verbessern die Gesundheit.



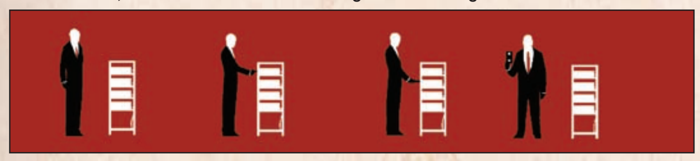
SPUREN VERWISCHEN

In der Regel verwischt der professionelle Agent seine Spuren selbst. Muss er eine Mission abbrechen, ist er allerdings gelegentlich auf fremde Hilfe angewiesen. Lassen Sie Leichen verschwinden und bestechen Sie Zivilisten oder Polizisten, um Ihren Bekanntheitsgrad zu senken.

Hinweis: Wenn Sie eine Mission erneut spielen und mit einem niedrigeren Bekanntheitsgrad abschließen, sinkt auch Ihr aktueller Bekanntheitsgrad.

BERGUNG VON ÜBERWACHUNGSVIDEOS

Der professionelle Agent plant seine Vorgehensweise anhand der von der Agentur bereit gestellten Informationen. Obwohl der professionelle Agent im Rahmen der Einsatzbesprechung auf die Position von Überwachungskameras hingewiesen wird, lässt sich eine Aufzeichnung seiner Vorgehensweise nicht immer vermeiden. In diesem Fall ist der professionelle Agent verpflichtet, seine Spuren selbst zu verwischen, indem er in den Überwachungsraum eindringt und sämtliche Beweise vernichtet.



Stellen Sie sich mit den Tasten **W, A, D oder S** vor ein Aufnahmegerät und drücken Sie die **E-Taste**, um das Band sicher zu stellen.

LEISTUNGSVERGLEICH



Obwohl der professionelle Agent selbst niemandem Einblick in bereits erledigte Aufträge gewähren sollte, kann der Vergleich seiner Leistungen mit den Operationen anderer Agenten in aller Welt durchaus sinnvoll sein.

Nach jeder erfolgreichen Mission hat der professionelle Agent daher die Möglichkeit, seine Missionsdaten bereitzustellen und mit den Daten anderer Agenten zu vergleichen. Voraussetzung hierfür ist eine Online-Verbindung.

Hinweis: Laden Sie während einer Mission einen gespeicherten Spielstand, können die entsprechenden Daten nicht online bereitgestellt werden.

Nach dem Einsatz

Nach dem Einsatz fallen häufig Unkosten für die Bergung bzw. den Ersatz am Tatort zurückgelassener Gegenstände (beispielsweise Anzüge und eigene Waffen) an.

Darüber hinaus müssen möglicherweise Augenzeugen zum Schweigen gebracht werden, da diese Ihre Anonymität gefährden (siehe Seite 5) und die Durchführung zukünftiger Operationen erschweren.

Der Tod von Zivilisten und Polizeibeamten wirkt sich negativ auf Ihre Missionsbewertung aus. Außerdem ahndet die Agentur den Tod von Zivilisten und Polizisten mit einer Geldstrafe. Da jede Form von Publicity schlecht fürs Geschäft ist, wirkt sich diese negativ auf Ihre Bewertung nach einem Einsatz aus.

Alle (verbindlichen und freiwilligen) Ausgaben werden von einem professionellen Agenten nach dem erfolgreichen Abschluss einer Mission getätigt.

Das Team...

EIDOS

CEO
Jane Cavanagh

Commercial Director
Bill Ennis

Financial Director
Rob Murphy

Company Secretary
Anthony Price

Head of European Publishing
Scott Dodkins

Product Acquisition Director
Ian Livingstone

Worldwide CTO
Julien Merceron

Development Director
Darren Barnett

Executive Producer
Neil Donnell

Assistant Producer
Adam Lay

Creative Development Director
Patrick O'Luanaigh

Head of Global Brand
Larry Sparks

Brand Manager
Kathryn Clements

Head of Support Services
Flavia Timiani

Senior Localisation Manager
Monica Dalla Valle

Localisation Manager
Alex Bush

QA Localisation Supervisor
Arnaud Messager

QA Localisation Lead Technician
Pedro Geppert

QA Localisation Technicians
Tobias Horch
Arianna Pizzi
Augusto d'Apuzzo
Curri Ávila
Pablo Trenado
Laëtitia Wajnapel
Edwige Béchet
Laure Diet

Creative Manager
Quinton Luck

Senior Designer
Jodie Brock

QA Manager
Marc Titheridge

QA Supervisor - Functionality
John Ree

QA Lead Technicians
David Haddon
Germaine Mendes
Shams Wahid

QA Technicians
Steve Addis
Linus Dominique
Allen Elliott
Steve Inman
Carl Perrin
William Wan

Special Thanks:
A big thanks to all our European Marketing, Sales and Web teams as well as our Finance department who have done a wonderful job to make this game happen. Your tremendous work is much appreciated. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

EIDOS DEUTSCHLAND

Leiter Produkt/Marketing
Lars Winkler

Produkt Manager
Marcus Behrens

PR Manager
Theodossios Theodoridis

QA Manager
Ralf Bauer

Ubersetzung
Böck GmbH

Audio
Toneworx Hamburg

IO-INTERACTIVE

Game Director
Rasmus Højengaard

Technical Producer
Martin Amor

Art Director
Tore Blystad

Gameplay Director
Peter Fleckenstein

Producer
Helle Marijnissen

Programmers
Jens Bo Albretsen
Brian Meidell Andersen
Marcell Baranyai
Carsten Brüggmann
Zoltán Buzáth
Bo Cordes
Neil Coxhead
Theo Engell-Nielsen
Chris Gilbert
Martin Harring
Morten Heiberg
Michael Holm
Morten Suldrup Larsen
Pèter Màlnai
Asger Mangaard
Peter Wraae Marino
Sandor Nyako
Stein Nygård
Lars Piester
Mads Østerby Olesen
Rasmus Sigsgaard
Jens Skinnerup
Hakon Steinø
Jeroen Michiel Wagenar

Lead Character artists
David Giraud
Tom Isaksen

Artists
Jacob Andersen
Tobias Biehl
Marek Bogdan
Svend Christensen
Timothy Evison
Peter Fleckenstein
Thor Frølich
Allan Hansen
Bo Heidelberg
Søren B. Jensen
Sascha Jungnickel
Jesper Vorsholt Jørgensen
Rasmus Kjær
Sebastian "Vlad" Lindoff
Oskar Lundqvist
Stephan Nilsson
Mads H. Peitersen
Anders Pedersen
Jesper Kieler Petersen
Oleksandr Pshenychnyy
Birgitte Bay Overgaard
Thomas Storm
Gyorgyi Szakmar

Concept artists
Morten Bramsen
Henrik Hansen

Lead Animator
Barbara Bernád

Animators
Barbara Bernád
Frederik Budolph-Larsen
Jens Peter Kurup
Søren Lumholtz
Frederic Poirier
Martin Poulsen
Thomas Peter Theede Neubert

Gameplay Scripters
Jesper Donnis
Jonas Lind
Thomas Løfgren
Jacob Mikkelsen

Max Scripters
Petronela Cimpoesu
Mikkel Hempel

Lead Sound Designer
Simon Holm

Sound Designers
Ivan Brandt
Thomas "Tomzen" Dietl
Simon Holm
Michael Ziegler

Engine Programmers
Rune Brinckmeyer
Micky Kelager Christensen
Kasper Engelstoft
Károly Faragó
David Guldbrandsen
Karsten Hvidberg
Michael Bach Jensen
Mircea Marghidanu
Allan Merrild
Morten Mikkelsen
Kasper Høy Nielsen
Martin Pollas
Jon Rocatis
Henning Semler
Gyula "Luppy" Szentirmay
Torsten Kjær Sørensen
Andreas Thomsen

Script Writer
Greg Nagan

Additional Programmers
Peter Andreasen
Jesper Christiansen
Henrik Edwards
Martin Gram
Martin Lütken
Michael Juel Nielsen

Additional Artists
Michael Bing
Alan Cameron Boyle
Miklos Büte
Johan Flod
Mads Prahm
Morten "Mazy" Hedegren
Michael Heilemann
Balàzs von Kiss
Peter von Linstow
Roberto Marchesi
Peter Eide Paulsen
Rasmus Poulsen

Additional Animators
Anders Haldin
Gabor Horvath
Craig Kristensen
Martin Madsen
Doron Meir
Simon Sonnichsen
Kim Zoll

Additional Sound Designer
Peter Wendelboe Hansen

Additional Engine Programmers
Thomas Jakobsen
Ulf Johansen
Steffen Toksvig

Additional Script Writer
Morten Iversen

Music
Music Composed and Produced
by Jesper Kyd (Score)

Music Performed by the Budapest
Symphony Orchestra (Score)

QA
Petronela Cimpoesu
Hugh Grimley
Klavs Kofod
Janus Rau
Oliver Winding

Additional QA
Natasza Ashkanani
Christian Egense Jørgensen
Mikkel Havmand
Frederikke Hoff
Uffe Holm
Tatiana Midrigan Højengaard
Marja Konttinen
Jakob Mygind
Thomas Møller
Kristian Rise
Jakob Rød

Management
Janos Flösser
Morten Borum

Section Management
Martin Amor

Jacob Andersen
Karsten Hvidberg
Jens Peter Kurup
Karsten Lund
Martin Pollas
Mads Prahm

Support
Mette Agerbæk
Else Andersen
Michael Andersen
Ulla Goldberg
Anni Greve Andersen
Fredrik Ax
Kjartan Vidarsson
Jakob Bondesen
Charlotte Delran
Chris Edgar
Peter Fischer
Cæcilie Heising
Thomas Howalt
Tatiana Midrigan Højengaard
Niels Jørgensen
Søren Reinhold Jensen
Christoffer Kay
Jørgen Larsen
Tamir Lomholt
Karsten Lund
Ulf Maagaard
Foad Mojib
Jonas Nielsen
Rune Petersen
Mads Prahm
Genevieve Ripeau
Niels Ole Sørensen
Martin Schröder
Christine Thårup

Voice Casting and Direction (US)
KBA Voice Production

Featuring the Voice Talents of
David Andriole
David Bateson
Barbara Bernád
Brian Beacock
Joan M. Bentsen
Michael Benyer
Nicole Black
Scott Bullock
Billy Cross
Christopher Curry
Vinny Curto
Mark Deakins
Christine Dunford
Wayne Duvall
Alfred Fair
Crispin Freeman
Jorge Garcia
Grant George

Jessica Gee
Bob Glouberman
Francois Eric Grodin
Nemi Fadlahllah
Jean Claude Flamant
Thor Frølich
Heather Halley
Danielle Hartnett
Stew Herrera
Tish Hicks
Stephani Hodge
Tray Hooper
Roger L. Jackson
Peter Jessop
Bill Jurney
Barry Gordon Mc. Kenna
Mark Klastorin
Celestino Lancia
Noah Lazarus
Micheal Lindsay
Deborah Marlowe
Jennifer Martin
Don Mathews
Vivienne McKee
Jim Meskinen
Ennis Morris
Bob Neches
Byrne Offutt
Jeremy C. Petreman
Carlos Reig Plaza
Billy Pope
Earth Miller Bernard Reeves
Sam Riegel
Daniel Riordan
Paul Rugg
Sam Sako
Pete Scherer
Karen Strassman
Mathew Stravitz
Miles Stroth
Jim Thornton
Trey Turner
Sal Viscuso
Wade Williams
Laura J.K. Wrang

Voice Recording Studio (US)
Studiopolis

Additional Voice Direction (DK)
Thomas Howalt

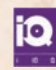
Additional Recording Studio (DK)
Ranum Studios, Copenhagen

Mocap actors
Christopher (Jack) Corcoran
Tina Robinson
Bo Thomas
Jamie Treacher

Cellist
Helle Sørensen

Additional Artwork
supplied by Mine Loader
Software Co., Ltd.

Music



"Double Trouble" Performed by
John Mayall's Bluesbreakers
Courtesy of The Decca Record
Company Ltd

Licensed by kind permission from
the Film & TV licensing division.
Part of the Universal Music
Group.

'Double Trouble' composed by
Otis Rush. Published by Conrad
Music, A Division of Arc Music
Corp.

"White Noise" performed by The
Vacation. Written by Ben Tegal &
Steve Tegal. Produced by Tony
Hoffer. Published by Chrysalis
Music Limited.

Appears by kind permission of
Chrysalis Music and The Echo
Label (P) & (C) The Echo Label
Limited 2004

Taken from the album "Band
From World War Zero"

Published by Zenith Publishing
Ltd. © 2003 Zenith Publishing
Ltd. Written by P Watts/S Gillett/J
Reeve. Performed by 'Airbiscuit'
from the album Caldo-Freddo.
Recording Copyright 2003 Zenith
Café Ltd

www.airbiscuit.net -
www.zenithcafe.co.uk
info@zenithcafe.co.uk

Tomorrow Never Dies (Karaoke
version)Music : Rosendahl /
Christensen. Lyrics : Rosendahl /
Rosendahl. Performed By Swan
Lee. Karaoke version sung By
Barbara Bernád.

Tomorrow Never Dies (Original
version) Music : Rosendahl /
Christensen. Lyrics : Rosendahl /
Rosendahl. Performed By Swan
Lee. Original version sung By
Pernille Rosendahl

Franz Schubert (1797): Ave Maria.
The work is in the Public Domain.

Artists: Daniel Perrett, Soprano.
Praxedis Rütti, Soprano. From the
album Tudor4 7029 Ave maria.
Zürcher Sängerknaben.
Conductor: Alphons von Aarburg.
© 1995 Tudor Recording AG,
Zürich / Switzerland

Slasher

Music and lyrics: Bo Heidelberg &
Kim G. Hansen. Performed by
Institute for the Criminally Insane

Uses Bink Video Technology.
Copyright © 1997-2006 by RAD
Game Tools, Inc

Multiplayer Connectivity
by Quazal

Notizen



Notizen



SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.

Eidos Limited,
Wimbledon Bridge House,
1 Hartfield Road,
Wimbledon,
London SW19 3RU.

HINWEIS
Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen. Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.
Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE
Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter: http://www.eidoshelpline.de
Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter: http://techsupport.eidos.de
Informationen über Eidos erhalten Sie unter: http://www.eidos.com

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:
Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: **0900-1-839 582** (€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900-1-839 572** (€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: **0900 - 400 895** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 400 894** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: **0900 - 220 222** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 770 771** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

The PEGI age rating system:
Le système de classification d'âge PEGI :
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de classification d'âge :
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:











Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE


DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG


DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN


FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN


SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT


VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l’évaluation du système d’information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info